

Konami®

HOW TO PLAYpage 2
MODE D'EMPLOIpage 8
SPIELANLEITUNGseite 14
RESUMEN DEL JUEGOpágina 20
COME SI GIOCApagina 26

King's KING'S VALLEY

VALLEY

TM
© 1985 Konami



MSX

KING'S VALLEY (VALLEY OF THE PHARAHOS)

When Ancient Egypt was at the height of her glory, the great kings and pharaohs would build hidden tombs far away in a secret place in the depths of the mountains to foil grave robbers. From earliest times until the present day, the land has been rife with skillful grave robbers—some even posing as legitimate archaeologists—all after the luxuric burial artifacts and famed treasures that the pharaohs and their fan.ies entombed with themselves.

These secret tombs were always carved deeply into the sides of great cliffs or precipices—the tombs themselves having been excavated in the from of a horizontal chamber. The ruler's mummy would be placed in a stone coffin set into a recessed portion of the floor in the main chamber of the tomb.

Down throughout the years, the pharaohs and the ruling nobility eventually constructed a total of sixty-four of these hidden tombs. This came to be known as the famed VALLEY OF THE PHARAOHS, where the rulers of ancient Egypt had hoped to rest forever in all their former glory.

— But, except for the tomb at Thebes of the great Tutankhamen (known as "King Tut"), the wishes of all these grandly buried rulers were foiled: all the great tombs have been broken into, and a majority of them have been left in ruins.

In spite of this, however, with the passage of time a certain number of the former kings were secretly moved to other hidden locations and—through over 3400 years of history—have been able to guard the secret of the famed Mystery Jewels, which hold the secret of eternal life in the Kingdom of the Sun God.

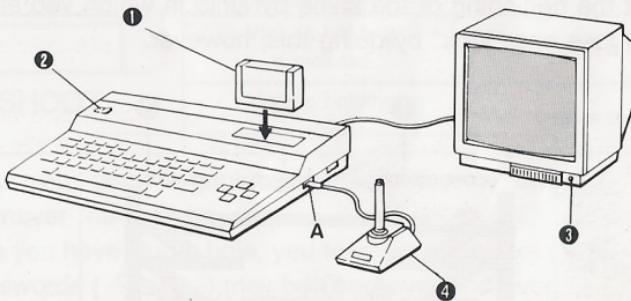
Vick, the notorious English adventurer from Manchester, has gone to the Valley of the Pharaohs in search of the Mystery Jewels. He is betting his skills against those of the wisest minds of ancient Egypt. Will he be able to solve the riddle of the stone burial crypts??? Will he fall victim to the dreaded curse of the mummy??? Can he locate the hidden resting place of the Mystery Jewels and get away with them safely???



Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

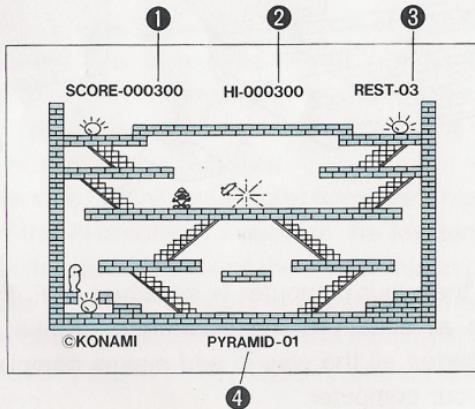
- ① ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



- ① Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.
- ② Switch on your computer.
- ③ Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.
- ④ This game can be played with an optional joystick. Connect the lead from the joystick to terminal A before begin to play.

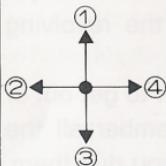
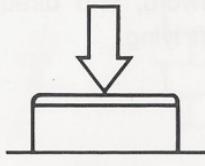
How to Play

- (1) This game is designed to be played one person; you compete with the computer.
- (2) You can control the action using either your computer keyboard or with a joystick,
- (3) Start the game by pressing either the SPACE bar on your computer keyboard or the SHOT button on the joystick.
- (4) You control the actions of Vick the Adventurer. At the beginning of the game you have five Vicks. For each 20,000 points you score, you get another Vick.
- (5) If you can get all the Mystery Jewels in the pyramid, the secret door to the next pyramid will appear.
- (6) If the mummy touches Vick, he is out!!
- (7) If you want to stop the game midway, press the **F-1** key. This will stop the image. Press the **F-1** key once again to re-start game.
- (8) If you can no longer proceed in the game as the result of mistakes you have made in play, press the **F-2** key. This will start you once again at the beginning of the same pyramid in which you stopped. You will lose one "Vick" by doing this, however.



- ① Score
- ② High Score
- ③ Number of "Vicks" you have remaining
- ④ Stage Number

Controlling The Action

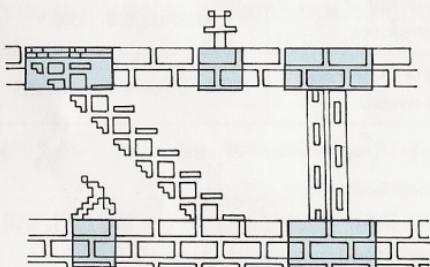
Your controlling action	Vick's movement	
	② Walks to the left	
	④ Walks to the right	
	①+② Goes UP the stairway to the left	
	①+④ Goes UP the stairway to the right	
	③+② Goes DOWN the stairway to the left	
	③+④ Goes DOWN the stairway to the right	
	What Vick is doing at the moment when you press either the SPACE bar or the SHOT button on the joystick	Vick's movement when you press either the SPACE bar or the SHOT button on the joystick
	Vick is not holding anything in his hands	Vick jumps
	Vick is holding a pickaxe	Vick digs a hole
	Vick is holding a sword	Vick throws the sword

- ① Vick will grab a pickaxe () or a sword () whenever he passes one
- ② Once you have dug a hole, you lose your pickaxe (), but the swords () may be used over and over.
- ③ When you come across a door, jump and touch the lever beside the door. If you make it, the door will slide open.



Hints for Skillful Play

- There are four different type of mummies living in the pyramids: Type A, Type B, Type O, and Type AB. Each type of mummy has a characteristic type of movement. Figure out as quickly as you can how each one moves!!
- You can pass through the revolving doors in one direction only: from the white color to the green (Weird folks, these "Royal Families"!). The mummies cannot pass through the revolving doors. Take advantage of this!!
- If Vick the Adventurer falls into a hole, he is too short to get out of it merely by jumping! So, be very careful to remember all the places you have dug holes and the order in which you dug them. Otherwise you might end up being trapped in a hole!
- Be careful! There are certain places inside the pyramids where you cannot dig! These are shown in the map below. Places you cannot dig include: at the foot of each staircase, directly above and below revolving doors, underneath a sword, and directly underneath the places where pickaxes are left lying.



● (□) marks the spot where you cannot dig.

Components of the Game



Vick the Adventurer



The Mummy
(Vick's enemy)



The Mystery Jewels



Sword



Pickaxe

Scoring

- Knocking down a mummy with a sword 100 points
- Getting the Mystery Jewels 500 points
- Clearing one pattern and 2,000 points
progressing to the next stage



Cautions

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

©1985 Konami

LA VALLEE DES ROIS (LA VALLEE DES PHARAONS)

Lorsque l'Egypte de l'Antiquité était au plus haut de sa gloire, les grands rois et les pharaons se faisaient ériger des tombes cachées dans des lieux secrets lointains au fond des montagnes, afin de décourager les voleurs de tombe. Cependant, des temps les plus anciens jusqu'à aujourd'hui, la terre n'a pas cessée d'être violée par des intrus ingénieux, certains se prétendant des archéologues légitimes, mais ne recherchant en fait qu'à s'approprier les objets précieux mortuaires et les trésors enterrés auprès des sépulcres des pharaons et de leurs familles.

Ces tombes secrètes étaient toujours creusées profondément dans les côtés de hautes falaises ou de profonds précipices, la tombe elle-même étant creusée sous la forme d'une chambre horizontale. La momie du roi serait par la suite placée dans un cercueil en pierre, lui-même encastré dans une portion évidée du plancher de la chambre principale de la tombe.

On compte ainsi un total de soixante-quatre de ces tombes cachées, toutes construites à la demande et pour les pharaons et rois de cette époque.

L'ensemble de ces monuments nous est connu sous le nom de VALLEE DES PHARAONS, lieu dans lequel les dirigeants de l'ancienne Egypte avaient espéré pouvoir reposer éternellement en paix, dans toute leur gloire passée. Hélàs, sauf en ce qui concerne la tombe, à Thèbes, du grand Toutankhamon (connu sous le nom du "Roi Tut"), les espoirs de tous ces grands dirigeants ont été détruits, toutes les tombes ont été violées et la plupart ont été laissées en ruines.

En dépit de toute cette sombre destinée, avec le temps, un certain nombre de sépulcres sacrées des rois anciens ont été sciemment déplacées vers d'autres lieux mystérieux. Ces rois sont ainsi parvenus, après plus de 3400 ans d'histoire, à conserver intact le secret des fameux joyaux mystérieux, détenteurs du secret de la vie éternelle au royaume du Roi Soleil.

Vick, le célèbre aventurier anglais de Manchester, est parti dans la Vallée des Pharaons à la recherche des Joyaux mystérieux. Avec tous ses talents, il défie les plus sages et les plus rusés des esprits de l'Egypte ancienne. Pourra-t-il résoudre l'éénigme des cryptes

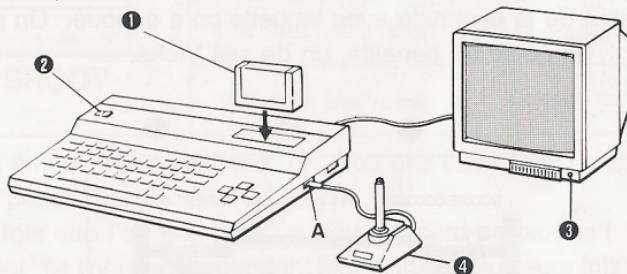
mortuaires de pierre? Deviendra-t-il la victime de la malédiction mortelle lancée par la Momie? Pourra-t-il trouver l'endroit caché des Joyaux mystérieux et, en leur possession, sortir indemne de la tombe?



Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

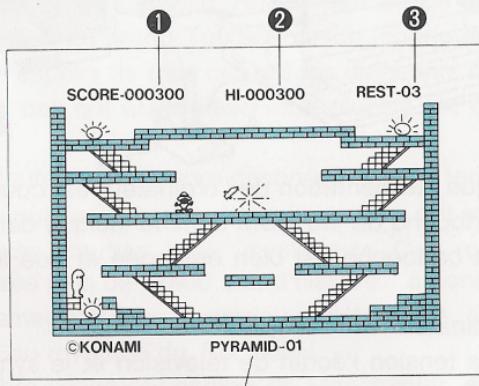
- ① Cartouche ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



- ① S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncee et que le contact est bon.
- ② Mettre l'ordinateur sous tension.
- ③ Mettre sous tension l'écran de télévision et le syntoniser sur le canal qui affiche l'image produite par l'ordinateur.
- ④ On pourra utiliser en option un autre levier de commande. Pour cela, brancher les câbles du levier de commande à la borne A, avant de commencer à jouer.

Comment Jouer

- (1) Ce jeu se joue à un joueur ayant pour adversaire l'ordinateur.
- (2) Les mouvements du personnage peuvent être contrôlés soit au moyen des touches du clavier de l'ordinateur, soit avec un levier de commande.
- (3) Pour faire démarrer le jeu, appuyer soit sur la barre d'espacement du clavier de l'ordinateur, soit sur le bouton de tir du levier de commande.
- (4) C'est le joueur qui commande les mouvements de Vick l'aventurier. Au début du jeu, on dispose de cinq Vicks. On obtient un Vick supplémentaire pour chaque 20,000 points marqués.
- (5) Si on parvient à retirer tous les Joyaux mystérieux de la pyramide, la porte secrète de la pyramide suivante apparaîtra.
- (6) Si un Vick est touché par la momie il sera éliminé du jeu.
- (7) Lorsqu'on souhaite s'arrêter momentanément en cours de jeu, appuyer sur la touche **F-1**. Appuyer à nouveau sur la touche **F-1** pour faire redémarrer le jeu.
- (8) Si on ne peut plus avancer dans le jeu, à cause des fautes que l'on a faites, appuyer sur la touche **F-2**. On pourra reprendre le jeu au début de la pyramide avec laquelle on a échoué. On perdra cependant, en guise de pénalité, un de ses Vicks.



- ① Points marqués
- ② Score élevé
- ③ Nombre de Vicks restants
- ④ Numéro d'étape

Commande des mouvements des personnages

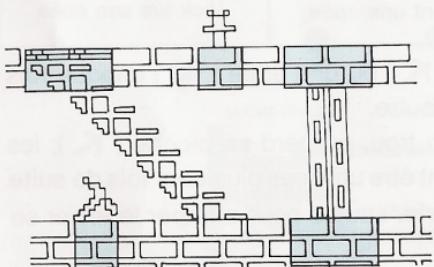
L'action provoquée par le joueur	Mouvement de Vick	
	(2)	Marche à gauche
	(4)	Marche à droite
	(1+2)	Monte l'escalier à gauche
	(1+4)	Monte l'escalier à droite
	(3+2)	Descend l'escalier à gauche
	(3+4)	Descend l'escalier à droite
	Ce que Vick est en train de faire au moment où l'on appuie soit sur la barre d'espacement soit sur le bouton de tir du levier de commande.	Mouvement de Vick lorsqu'on appuie soit sur la barre d'espacement soit sur le bouton de tir du levier de commande
	Vick ne tient rien dans ses mains.	Vick saute
	Vick tient une pioche.	Vick creuse un trou
	Vick tient une épée	Vick tire son épée

- ① Vick empoigne une pioche () ou une épée () chaque fois qu'il passe devant l'une ou l'autre.
- ② Une fois que l'on a creusé un trou, on perd sa pioche (); les épées() peuvent cependant être utilisées plusieurs fois de suite.
- ③ Si vous arrivez devant une porte, sautez pour attraper le levier se trouvant à hôte de la porte.
Si vous y parvenez, la porte s'ouvrira!



Conseils pour bien jouer

- Quatre types de momie vivent dans les pyramides: le type A, le type B, le type O et le type AB. Chaque type se déplace selon une manière bien particulière. Essayer de comprendre et de se rappeler aussi rapidement que possible toutes les formes de déplacement des momies.
- On ne peut passer à travers les portes tournantes que dans une seule direction: de la couleur blanche à la couleur verte (drôles de personnes, ces "familles royales"!!), Les momies ne peuvent pas franchir les portes tournantes. Tirer pleinement parti de cet avantage.
- Si Vick l'aventurier tombe dans un trou, il est trop petit pour en sortir en sautant simplement. Attention donc, de bien se rappeler tous les endroits que l'on a creusés et dans quel ordre. On pourrait autrement terminer l'aventure de Vick au fond d'un trou creusé par lui-même.
- Attention! Certains endroits à l'intérieur des pyramides ne peuvent pas être creusés. Ils sont indiqués dans la carte ci-dessous. Ils comprennent: le pied de chaque escalier, directement au-dessus et en-dessous des portes tournantes, sous une épée et directement en-dessous des points où les pioches sont laissées couchées.



● (□) indiquent les endroits où on ne peut pas creuser.

Eléments du jeu



Vick
l'aventurier



La momie
(l'ennemie de Vick)



Les Joyaux
mystérieux



Epée



Pioche

- Momie vaincue par un coup d'épée 100 points
- Capture des joyaux mystérieux 500 points
- Etape passée avec succès et progression vers l'étape suivante 2000 points



Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

©1985 Konami

KING'S VALLY (Im Tal der Pharaonen)

Als sich das alte Ägypten auf dem Höhepunkt seiner Macht befand, ließen sich die großen Könige und Pharaonen Grabstätten bauen, die verborgen und versteckt im Schutze unwegsamer Berge lagen, um Grabräubern den Zugang zu ihren großen Schätzen unmöglich zu machen. Von frühester Zeit an bis zum heutigen Tage wurde und wird das Land heimgesucht von wagemutigen Grabräubern, die -oft unter dem Deckmantel seriöser Archäologie- die Pharaonen und die ganze königliche Familie ihrer Schätze und Grabbeigaben berauben. Diese geheimen Grabanlagen wurden stets in die Wände tiefer Schluchten oder in hohe Klippen gegraben. Das Grab selbst bestand aus einer horizontalen Kammer. Die Mumie des Herrschers wurde in einem steinernen Sarg in einer Versenkung im Boden der Hauptkammer beigesetzt.

Im Laufe der Zeit haben die Pharaonen und der herrschende Adel insgesamt 64 solcher geheimen Grabstätten angelegt. Die Gegend, in der diese Gräber verborgen lagen, wurde als das "Tal der Pharaonen" bekannt. Hier, so hofften die einstmaligen Herrschers, konnten Sie auf ewig in ihrer einstigen Größe ruhen.

Aber die großen Pharaonen wurden nahezu ausnahmslos um ihre Hoffnung betrogen. Bis auf das Grab in Thebes, das Grab des Großen Tutankhamen (bekannt unter dem Namen "König Tut") wurden alle Grabkammern aufgebrochen und ihrer Schätze beraubt. Von den meißen Gräbern existieren heute nur noch Ruinen.

Einige dieser Mumien wurden jedoch im Laufe der Zeit heimlich an andere, noch verborgene Plätze gerettet, wo sie noch heute -nach 3400 jähriger Geschichte - ihre Geheimnisse hüten, darunter befinden sich die sagenumwobenen Juwelen der Mystik, von denen gesagt wird, daß sie ewiges Leben im Königreich des Sonnengottes schenken.

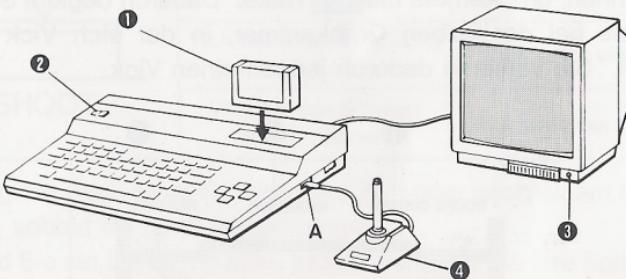
VICK, ein englischer Abenteurer aus Manchester, hat sich im Tal der Pharaonen auf die Suche nach den Juwelen der Mystik gemacht. Er setzt seinen Wagemut und seine Intelligenz gegen den weisen Geist der alten Ägypter. Wird es ihm gelingen die Rätsel der steinernen Katakomben zu lösen? Ist er im Stande die verborgenen Juwelen im Labyrinth der Grabkammern zu finden und sicher mit dem Schatz zu entkommen??? Oder wird er das Opfer der Mumie?



Vorbereitungen

Achten Sie darauf, daß Ihr Komputer und Ihr Video-Monitor richtig angeschlossen sind. Die Anweisungen für den richtigen Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

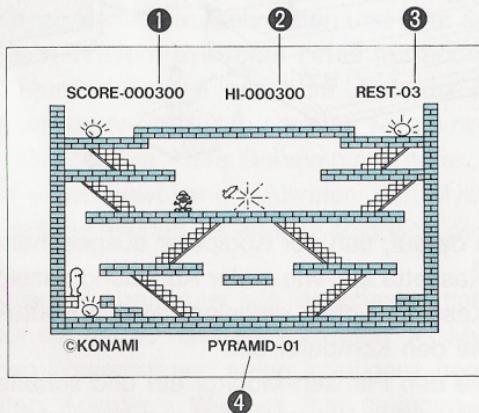
- ① Kassette (Setzen Sie die Kassette so ein, daß die Abbildung darauf zu Ihnen weist.)



- ① Achten Sie darauf, daß der Komputer ausgeschaltet ist. Setzen Sie dann die Kassette ein, wie in der Abbildung gezeigt. Prüfen Sie, ob die ROM-Kassette richtig eingelegt ist und Kontakt hat.
- ② Schalten Sie den Komputer ein.
- ③ Schalten Sie den Fernseh-Monitor ein und schalten Sie ihn auf den Kanal, der das Bild überträgt, das vom Komputer gesendet wird. Dieses Spiel kann mit Joystick gespielt werden.
- ④ Verbinden Sie die Leitungen des Joysticks mit dem Anschluß A des Computers bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

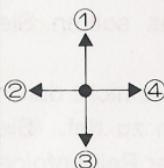
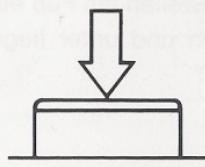
Wie wird gespielt?

- (1) In diesem Spiel spielt ein Spieler gegen den Komputer.
- (2) Gespielt wird entweder mit der Tastatur des Computers oder mit dem Joystick.
- (3) Sie eröffnen das Spiel, indem Sie entweder auf die Leertaste der Tastatur oder auf den Schuß-Knopf des Computers drücken.
- (4) Sie steuern VICK den Abenteurer. Zu Beginn des Spieles haben Sie fünf Vicks. Für je 20.000 Punkte, die Sie während des Spieles erreichen, erhalten Sie einen weiteren Vick hinzu.
- (5) Gelingt es Ihnen alle Juwelen der Mystik, die sich in einer Grabstätte befinden zu erlangen, öffnet sich die geheime Tür zur nächsten Grabstätte.
- (6) Aber aufgepaßt! Wenn Vick von der Mumie berührt wird, ist er aus dem Spiel.
- (7) Wenn Sie das Spiel zwischendurch unterbrechen wollen, drücken Sie einfach auf die **F-1** Taste. Das Bild steht dann. Um das Spiel weiterzuführen, drücken Sie nochmals auf die **F-1** Taste.
- (8) Wenn Sie durch Ihre Fehler in diesem Spiel nicht mehr weiterkommen können, drücken Sie die **F-2** Taste. Dadurch beginnt das Spiel nochmals bei der selben Grabkammer, in der sich Vick gerade befindet. Sie verlieren dadurch jedoch einen Vick.



- ① Punktzahl
- ② Höchstpunktzahl
- ③ Verbleibende Vicks
- ④ Number des Spielabschnittes

Steuerung der Bewegungen

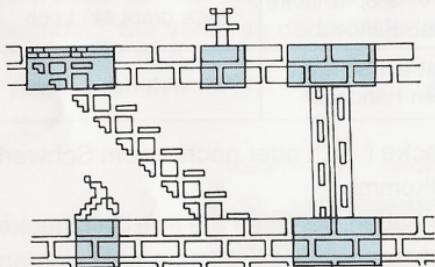
Von Ihnen gesteuerte Bewegungen	Vicks Beweckung	
	(2)	Läuft nach links
	(4)	Läuft nach rechts
	(1+2)	Steigt die Treppe nach links hoch
	(1+4)	Steigt die Treppe nach rechts hoch
	(3+2)	Geht die Treppe nach links hinunter
	(3+4)	Geht die Treppe nach rechts hinunter
 SHOOT	Was Vick in dem Mnment tut, in dem Sie die Leertaste oder den SchuB-Knopf des Joysticks betätigen. Vicks Bewegung, wenn Sie entweder die Leertaste betätigen, oder den SchuB-Knopf des Joysticks.	
	Vick hält nichts in den Händen.	Vick springt
	Vick hat eine Spitzhacke in den Händen.	Vick gräbt ein Loch
	Vick hat ein Schwert in den Händen.	Vick wirft das Schwert

- ① Vick greift nach einer Spitzhacke () oder nach einem Schwert (), sobald er daran vorbeikommt.
- ② Sobald Sie ein Loch gegraben haben, verlieren Sie Ihre Spitzhacke (); ein Schwert () jedoch kann immer wieder benutzt werden.
- ③ Wenn Sie an eine Tür kommen, springen Sie hoch und berühren Sie dabei den Hebel neben der Tür. Daraufhin wird sich die Tür öffnen.



Hinweise zum Spiel

- In den Gräbern hausen vier verschiedene Mumienarten: Typ A, Typ O und Typ AB. Jede Art hat ihre eigene charakteristische Fortbewegungsweise. Sie sollten so schnell wie möglich herausfinden, welche Mumie sich wie bewegt.
- Sie können nur in einer Richtung durch die Drehtüren gehen: von weiß in Richtung grün! (Seltsames Volk, diese Königsfamilien!) Die Mumien können nicht durch die Drehtüren. Das sollten Sie ausnutzen!
- Sollte Vick der Abenteurer in ein Loch fallen, kann er nicht durch springen allein wieder heraus. Dazu ist das Loch zu tief. Sie sollten sich deshalb stets merken wo und in welcher Reihenfolge Sie Löcher gegraben haben. Es könnte sonst passieren, daß Sie in Ihre eigenen Gruben fallen.
- Vorsicht! In den Katakomben gibt es bestimmte Stellen, in denen Sie keine Löcher graben können! Diese sind in der Karte unten dargestellt. Dazu gehören unter anderen: die Stellen am Fuß einer Treppe, unmittelbar über und unter Drehtüren und unter liegen gelassenen Spitzhacken.



● (□) bezeichnet die Stellen, an denen nicht gegraben werden kann.

Aufbau des Spiels



Vick der
Abenteurer



Die Mumien
(Die Feinde Vicks)



Die mystischen
Juwelen



Schwert



Spitzhacke

Punkteberechnung

- Niederschlagen einer Mumie mit dem Schwert 100 Punkte
- Wenn Sie die mystischen Juwelen finden 500 Punkte
- Jeder bestandene Abschnitt zählt beim
Übergang in den nächsten Spielabschnitt 2,000 Punkte



Achtung

- Diese Spielkassette kann in allen MSX Keinkomputern eingesetzt werden.
- Achtung: Der Computer muß abgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einführen oder herausnehmen.
- Die Kassette ist mit hoher Präzision gefertigt worden. Sie machen die Kassette kaputt, wenn Sie versuchen sollten, sie zu öffnen oder gar auseinander zu nehmen.
- Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. rechtlich geschützt. Die Nachahmung dieses Produktes ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Firma strafbar. Unter diesen Schutz fallen alle Teile des Produktes einschließlich der grafischen Darstellungen, der Computerprogramme, des Tones und des gedruckten Materials.

©1985 Konami

EL VALLE DE LOS REYES (EL VALLE DE LOS FARAONES)

Cuando el antiguo Egipto estaba en la cumbre de su gloria y de su civilización, los grandes reyes y faraones mandaban construir tumbas ocultas en lugares alejados y secretos de las montañas más reconditas para hacer imposible que los ladrones de tumbas pudieran encontrarlas. Desde tiempos remotos hasta el presente, Egipto se ha visto invadido por habilidosos ladrones de tumbas — algunos de ellos disfrazados como falsos arqueólogos — en busca de los famosos tesoros y lujosos objetos con los que fueron enterrados los faraones y sus familias.

Estas tumbas secretas fueron siempre esculpidas en lo más profundo de las laderas de los precipicios y excavadas en forma de cámaras horizontales. La momia del soberano se colocaba en un sarcófago de piedra situado en una depresión del terreno, en la cámara principal de la tumba.

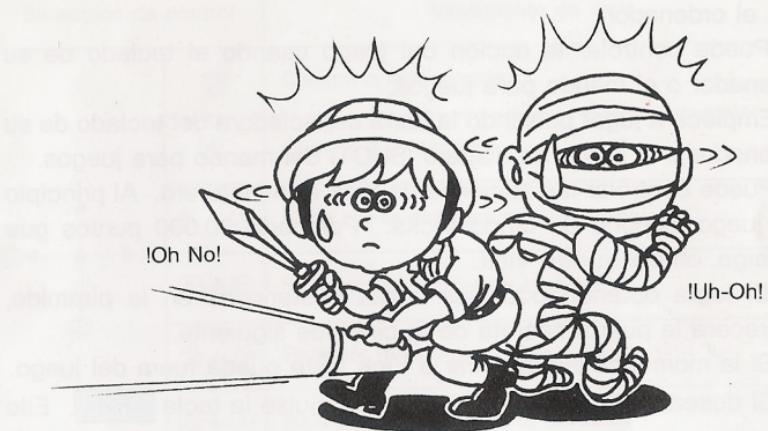
A lo largo de los tiempos, los faraones, reyes y soberanos egipcios construyeron un total de sesenta y cuatro tumbas ocultas. El lugar pasó a ser conocido como EL VALLE DE LOS FARAONES, el valle en el que los soberanos del antiguo Egipto esperaban reposar para siempre rodeados de su antigua gloria.

Pero a excepción de la tumba de Tebas del gran Tutankamón (conocido como "El Rey Tut"), los deseos de todos estos faraones, reyes y soberanos se vieron frustrados: todas las grandes tumbas fueron saqueadas y la mayoría de ellas fueron convertidas en ruinas.

Sin embargo, y a pesar de ello, con el paso del tiempo un cierto número de antiguos reyes fueron trasladados en secreto a otros lugares ocultos y — a través de más de 3400 años de historia — han logrado guardar el secreto de las famosas "Joyas Misteriosas", aquéllas que contienen el secreto de la vida eterna en el Reino del Dios del Sol.

Vick, el famoso aventurero inglés de Manchester, ha llegado al Valle de los Faraones en busca de las Joyas Misteriosas. Y para ello debe ser capaz de enfrentarse con las mentes más sabias del antiguo Egipto y de ser más inteligente y habilidoso. ¿Será capaz de resolver el enigma de las criptas funerarias de piedra? ¿Será víctima

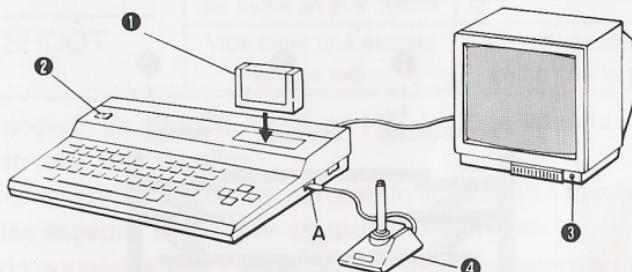
de la maldición de la momia? ¿Podrá localizar el lugar oculto donde reposan las Joyas Misteriosas y escapar con ellas?



Preparaciones

Asegúrese de que su ordenador y su monitor de video estén conectados correctamente. Consulte el manual de instrucciones del ordenador para hacer las conexiones adecuadas.

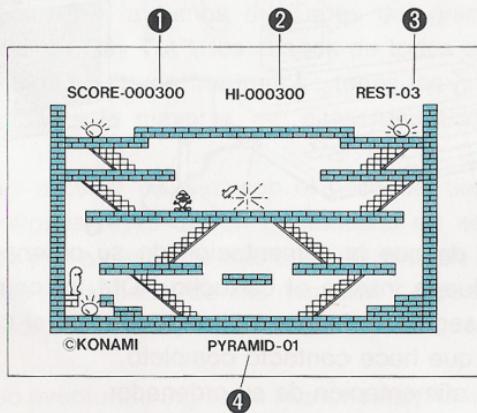
- ① Cartucho (inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted)



- ① Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada y luego inserte el cartucho ROM tal como muestra la ilustración. Asegúrese de que se ha introducido el cartucho hasta el fondo y de que hace contacto completo.
- ② Conecte la alimentación de su ordenador.
- ③ Conecte la alimentación de su monitor de TV y sintonice el canal en el que aparecerá la imagen generada por su ordenador.
- ④ Puede jugar este juego con un mando opcional para juegos. Conecte el mando al terminal A antes de empezar a jugar.

Forma de jugar

- (1) Este juego está diseñado para una sola persona. Usted compite con el ordenador.
- (2) Puede controlar la acción del juego usando el teclado de su ordenador o el mando para juegos.
- (3) Empiece a jugar pulsando la barra espaciadora del teclado de su ordenador o el botón de disparo (SHOT) del mando para juegos.
- (4) Puede controlar las acciones de Vick el Aventurero. Al principio del juego dispone de cinco Vicks. Por cada 20.000 puntos que consiga, obtendrá otro Vick.
- (5) Si logra obtener todas las Joyas Misteriosas en la pirámide, aparecerá la puerta secreta de la pirámide siguiente.
- (6) Si la momia consigue tocar a Vick, éste queda fuera del juego.
- (7) Si desea parar el juego por la mitad, pulse la tecla **F-1**. Ello hará que se detenga la imagen. Pulse de nuevo la tecla **F-1** para reanudar el juego.
- (8) Si no puede continuar jugando debido a errores efectuados en el transcurso del juego, pulse la tecla **F-2**. Ello le hará volver al principio de la misma pirámide en la que quedó detenido. Pero perderá un "Vick" por hacerlo.

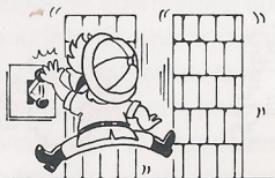


- ① Puntuación
- ② Alta puntuación
- ③ Número de "Vicks" que quedan en el juego
- ④ Número de etapa

Control de la acción del juego

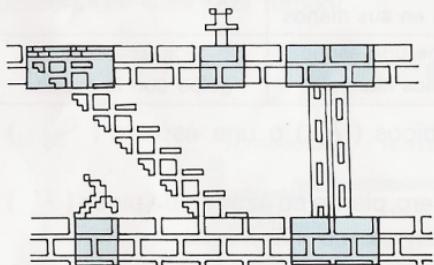
Su acción de control	Movimiento de Vick	
	② Camina a la izquierda	
	④ Camina a la derecha	
	①+② Sube por la escalera a la izquierda	
	①+④ Sube por la escalera a la derecha	
	③+② Baja por la escalera a la izquierda	
	③+④ Baja por la escalera a la derecha	
	Lo que está haciendo Vick en el momento en el que pulsa la barra espaciadora o el botón de disparo del mando para juegos. Vick no tiene nada en sus manos Vick tiene un azadón de picos en sus manos Vick tiene una espada en sus manos	Movimiento de Vick cuando pulsa la barra espaciadora o el botón de disparo del mando para juegos. Vick salta Vick hace un agujero Vick asesta un golpe con la espada

- ① Vick cogera un azadón de picos () o una espada () cuando pase uno de ellos
- ② Una vez que ha hecho un agujero, pierde su azadón de picos () pero las espadas () pueden usarse más veces.
- ③ Cuando encuentre una puerta, salte y toque la palanca que está cerca de la puerta. Si lo consigue, la puerta se abrirá.



Algunos consejos para jugar con habilidad

- Hay cuatro tipos diferentes de momias viviendo en las pirámides : Tipo A, Tipo B, Tipo O y Tipo AB. Cada tipo de momia tiene un movimiento que es el suyo característico. ¡Intente adivinar tan rápidamente como le sea posible cómo se mueve cada momia!
- Puede pasar las puertas giratorias solamente en una dirección : del color blanco al verde. Las momias no pueden pasar a través de las puertas giratorias. ¡Aprovechese de ello!
- Si Vick el Aventurero cae en un agujero, él es demasiado corto para salir del agujero sólo saltando. Así que tenga mucho cuidado y recuerde todos los lugares en los que ha hecho agujeros y el orden en el que los ha hecho. Pues de lo contrario puede que quede atrapado en un agujero.
- ¡Tenga cuidado! Hay algunos lugares dentro de las pirámides en los cuales no puede excavar un agujero. Estos lugares se muestran en el mapa de abajo. Los lugares en los que no puede excavar son los siguientes : al pie de cada escalera, directamente encima y debajo de las puertas giratorias, debajo de una espada, y debajo directamente de los lugares donde se dejan los azadones de picos.



● () señala el lugar donde no puede excavar.

Componentes del juego



Vick el
Aventurero



La momia
(el enemigo de Vick)



Las Joyas
Misteriosas



La espada



El azadón
de pico

Puntuación

- Por derribar una momia con una espada 100 puntos
- Por conseguir las Joyas Misteriosas 500 puntos
- Por pasar una configuración y progresar a la etapa siguiente del juego 2.000 puntos



Precauciones

- Este cartucho está diseñado para ser utilizado con todos los ordenadores personales MSX.
- Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador cuando meta y saque el cartucho.
- Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si intenta abrirlo o desmontarlo.
- Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haberse obtenido antes permiso específico para ello del fabricante.

©1985 Konami

LA VALLE DEI RE (LA VALLE DEI FARAONI)

Quando l'Egitto antico era all'apice della gloria, i grandi re e i grandi faraoni facevano costruire tombe nascoste, in luoghi lontani e segreti, nella profondità delle montagne, per proteggerle dai predoni e dagli usurpatori. Sin dai tempi più antichi, infatti, flagello della nazione sono dei maligni ed accorti usurpatori e predatori di tombe. Alcuni di essi si fanno passare per archeologi, per spogliare le tombe degli ori e ornamenti preziosi che i faraoni e le loro famiglie usavano portarsi appresso nel viaggio verso l'aldilà.

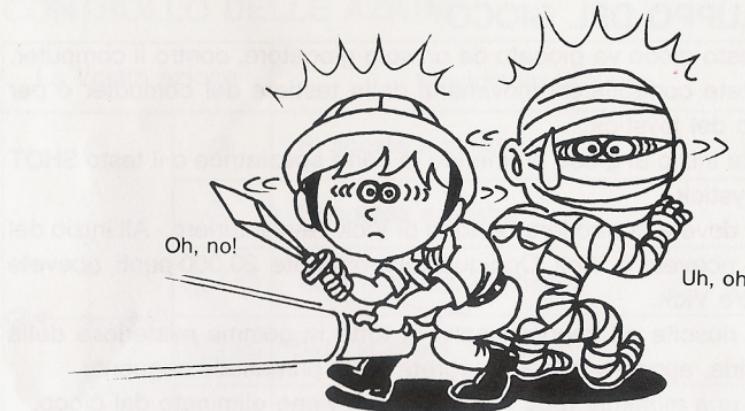
Queste tombe segrete venivano sempre scavate nella montagna profonda, nelle scogliere e nei precipizi. La tomba stessa aveva solitamente l'aspetto di un locale orizzontale. La mummia del faraone veniva posto in un sarcofago di pietra, inserito in una nicchia nel pavimento, nel locale principale della tomba.

Nel corso degli anni, i faraoni e i nobili regnanti fecero costruire un totale di sessantaquattro di queste tombe nascoste. Il luogo dove furono concentrate queste tombe, dove i sovrani speravano di poter godere della pace eterna, attorniati dai simboli del loro glorioso passato, è diventato famoso con il nome di VALLE DEI FARAONI.

Ma, all'eccezione della tomba del grande Tutankhamen (conosciuto con il nome di Re Tut), a Tebe, i desideri di pace eterna degli antichi tgizi non poterono realizzarsi. Tutte le grandi tombe, infatti, sono state usurcate, e la maggior parte di esse sono state abbandonate vuote ed in rovina.

Tuttavia, un certo numero di antichi re furono segretamente spostati in altri luoghi reconditi, dove, per oltre 3400 anni di storia, è stato perpetuato il segreto delle gemme misteriose, le quali racchiudono il segreto della vita eterna nel Regno del Dio Sole.

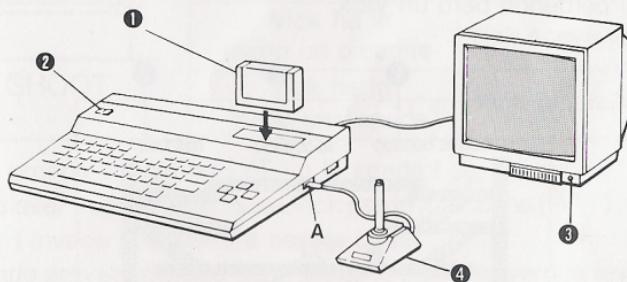
VICK, il famoso avventuriero inglese di Manchester, ha frugato la Valle dei Faraoni, in cerca delle gemme misteriose; ha messo a confronto la sua abilità con quella dei saggi dell'Egitto antico. Sarà egli capace di risolvere l'enigma delle pietre tombali? Scatenerà l'ira delle mummie? Sarà capace di trovare le gemme misteriose e di lasciare indenne le tombe nelle quali è penetrato?



PREPARATIVI

Assicuratevi innanzitutto che il computer e il video siano collegati correttamente. Vedere in proposito il manuale delle istruzioni del computer.

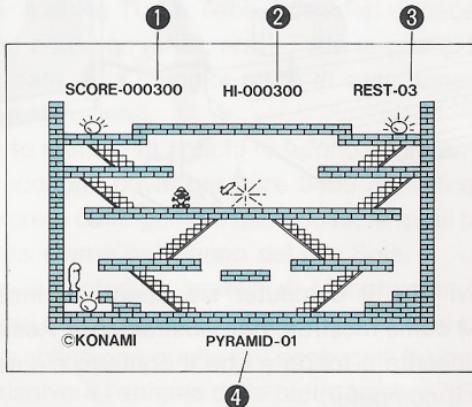
- ① Cartuccia (da inserire con la parte con la figura rivolta verso se stessi)



- ① Assicuratevi che il computer sia spento e inserite quindi la cartuccia ROM come mostrato nell'illustrazione. Assicuratevi che la cartuccia sia inserita a fondo e che il contatto sia saldo.
- ② Accendete il computer.
- ③ Accendere il televisore e selezionare il canale per la ricezione delle immagini generate dal computer.
- ④ Questo gioco può essere giocato con il joystick opzionale. Prima di iniziare a giocare, collegare i fili del joystick ai terminali A del computer.

Sviluppo del gioco

- Questo gioco va giocato da un solo giocatore, contro il computer.
- Potete controllare i movimenti dalla tastiera del computer o per mezzo del joystick.
- Date inizio al gioco premendo la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick.
- Voi dovete controllare l'azione di Vick l'avventuriero. All'inizio del gioco ricevete 5 Vick. Ogniqualvolta ottenete 20.000 punti, ricevete un altro Vick.
- Se riuscite ad impossessarvi di tutte le gemme misteriose della piramide, apparirà la porta segreta della primamide seguente.
- Se una mummia tocca un Vick, egli viene eliminato dal gioco.
- Se volete interrompere il gioco prima della fine, premete il tasto **F-1**. Così facendo, l'immagine sullo schermo si ferma. Per riprendere a giocare, premete il tasto **F-1** ancora una volta.
- Se non riuscite a procedere alla fase di gioco successiva, a causa di una mossa sbagliata che avete fatto, premete il tasto **F-2**. Così facendo ricominciate la medesima fase di gioco (dalla medesima piramide) perdendo però un Vick.



- ① Punteggio
- ② Punteggio massimo
- ③ Numero di Vick ancora a disposizione
- ④ Numero della fase di gioco

CONTROLLO DELLE AZIONI

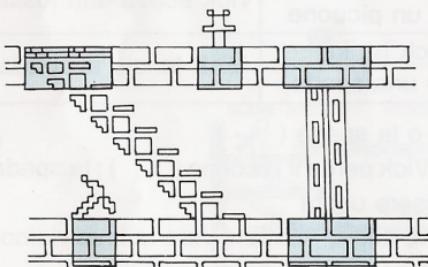
La Vostra azione	Movimento di Vick								
	② Si sposta a sinistra								
	④ Si sposta a destra								
	①+② Sale le scale, a sinistra								
	①+④ Sale le scale, a destra								
	③+② Scende le scale, a sinistra								
	③+④ Scende le scale, a destra								
 SHOOT	Ciò che Vick sta facendo nel momento in cui premete la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick <table border="1"> <tr> <td>Ciò che Vick sta facendo nel momento in cui premete la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick</td> <td>Movimento di Vick, quando premete la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick</td> </tr> <tr> <td>Vick non tiene in mano niente</td> <td>Vick fa un salto</td> </tr> <tr> <td>Vick ha in mano un piccone</td> <td>Vick scava una fossa</td> </tr> <tr> <td>Vick ha in mano una spada</td> <td>Vick lancia la spada</td> </tr> </table>	Ciò che Vick sta facendo nel momento in cui premete la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick	Movimento di Vick, quando premete la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick	Vick non tiene in mano niente	Vick fa un salto	Vick ha in mano un piccone	Vick scava una fossa	Vick ha in mano una spada	Vick lancia la spada
Ciò che Vick sta facendo nel momento in cui premete la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick	Movimento di Vick, quando premete la barra spaziatrice o il tasto SHOT del joystick								
Vick non tiene in mano niente	Vick fa un salto								
Vick ha in mano un piccone	Vick scava una fossa								
Vick ha in mano una spada	Vick lancia la spada								

- ① Vick prende il piccone () o la spada ()
- ② Dopo aver scavato una fossa, Vick perde il piccone (); la spada () invece può sempre essere usata
- ③ Quando arrivate davanti ad una porta, saltate verso la leva vicino ad esse e toccatela. Se ci riuscite, la porta si apre.



SUGGERIMENTI PER GIOCARE

- Nelle piramidi vi sono quattro tipi diversi di mummie: Tipo A, Tipo B, Tipo C e Tipo AB. Ogni tipo di mummia si sposta con un movimento particolare. Cercate di scoprire quanto prima come si spostano le varie mummie.
- Potete passare attraverso la porta girevole in una sola direzione, e cioè dal colore bianco a quello verde. Le mummie non possono passare attraverso la porta girevole. Sfruttate questo particolare a vostro vantaggio!
- Se Vick l'avventuriero dovesse cadere in una fossa, non può uscirne da solo, con un salto, perché è troppo piccolo. Cercate quindi di ricordare tutti i punti in cui avete scavato delle fosse, e l'ordine nel quale le avete scavate, altrimenti arrischiate di imprigionare il vostro Vick.
- Attenzione! Vi sono dei luoghi all'interno delle piramidi dove non potete scavare fosse. Questi luoghi sono illustrati nella mappa, sotto. I punti in cui non si possono scavare fosse sono: ai piedi di ogni scalinata, immediatamente sopra o sotto le porte girevoli, sotto una spada, immediatamente sotto i luoghi dove vi sono dei picconi.



● Il segno □ indica il punto in cui non potete scavare.

GLI ELEMENTI DEL GIOCO



Vick
l'avventuriero



La mummia
(nemico di Vick)



Le gemme
misteriose



Spada



Piccone

PUNTEGGIO

- Sconfitta di una mummia, con la spada 100 punti
- Ritrovo delle gemme preziose 500 punti
- Conclusione di una fase e passaggio alla seguente
..... 2000 punti



ATTENZIONE

- Questa cartuccia di gioco è stata concepita per l'uso con i personal computer MSX.
- Prima di inserire la cartuccia, controllate che il computer sia spento.
- Questa cartuccia è stata fabbricata in osservanza delle più severe norme di precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe irreparabilmente.
- Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, incluse le figure, il suono, il programma del computer e il materiale stampato, con qualsiasi mezzo, è strettamente proibita senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

©1985 Konami

Konami®

RC727

Printed in Japan